

Holmes

Sherlock & Mycroft

Autor: Diego Ibáñez

Ilustracje: Pedro Soto

2 graczy · 30 minut · 10 lat wżwż



24 lutego 1895 roku o świcie cały Londyn obudził olbrzymi huk. Słup dymu zwiastował katastrofę – w Pałacu Westminsterskim wybuchła bomba. Służby bezpieczeństwa zareagowały błyskawicznie, aresztując wałęsającego się w pobliżu miejsca zamachu Michaela Chapmana, młodego robotnika powiązanego z ruchami anarchistycznymi.

Mycroft Holmes prowadzi śledztwo z ramienia Korony. Próbuje ustalić, czy był to zamach przeprowadzony tylko przez samotnego wilka, czy też część szerszej zakrojonego spisku. Z początku sprawa wygląda na banalną, Mycroft mógłby ją rozwiązać, nie ruszając się z wygodnego fotela w Klubie Diogenesa... przynajmniej do czasu, gdy dowiaduje się, że rodzice Michaela wynajęli detektywa, który ma oczyścić z zarzutów ich syna. Tym detektywem jest nie kto inny jak brat Mycrofta, Sherlock Holmes. Rodzina Michaela to rolnicy pochodzący z Surrey. Są święcie przekonani o niewinności syna.

Rozpoczyna się pojedynek pomiędzy dwoma najgenialniejszymi umysłami Londynu. Bracia Holmes muszą udowodnić winę albo niewinność Michaela. Czy Chapman to tylko pechowy młodzieniec, który zaczął zadawać się z niewłaściwymi ludźmi, czy też wyrachowany członek anarchistycznej komórki terrorystycznej?



Elementy gry

- plansza (przedstawiająca 7 dni śledztwa)



- znaczniki akcji (3 dla Sherlocka i 3 dla Mycrofta)



- talia kart postaci (12 kart)



- talia wskazówek (52 karty)

falszywa materiały
przepustka (x3) wybuchowe (x4) papieros (x5) pocisk (x6) guzik (x7)



odcisk buta (x8) odcisk palca (x9) dedukcja (x5) fragment mapy (x5)

- znaczniki śledztwa (24 lupy)



- 3 karty opcjonalne (zob. strona 7)



- instrukcja

Przygotowania do gry

- 1 Planszę należy umieścić na stole pomiędzy graczami.
- 2 Na górze planszy, na odpowiednich polach należy umieścić *doktora Watsona*, *Mrs. Hudson* i *inspektora Lestrade'a*.
- 3 Pozostałe karty postaci należy potasować, a następnie umieścić na planszy, na polu przeznaczonym na talię kart postaci.
- 4 Należy wylosować 2 karty postaci i umieścić je na dwóch polach *Dnia 1* (gracze mogą też wypróbować **alternatywny początek gry***). Rozgrywka zawsze rozpoczyna się z 5 dostępnymi postaciami na planszy.
- 5 Znaczniki śledztwa należy umieścić na środku stołu w zasięgu obu graczy. To ich wspólny bank.
- 6 Gracze powinni wybrać, który z nich rozpocznie rozgrywkę. Pierwszy gracz wybiera, w którego bohatera się wcieli: Sherlocka czy Mycrofta. Następnie każdy z graczy otrzymuje po 3 znaczniki akcji i 5 znaczników śledztwa z banku.
- 7 Talię wskazówek należy potasować, a następnie umieścić obok planszy pomiędzy graczami.
- 8 Z talii wskazówek należy wylosować 4 wskazówki i umieścić je awersami do góry w rzędzie obok talii. Teraz gracze mogą rozpocząć rozgrywkę.



*ALTERNATYWNY POCZĄTEK GRY

Na początku rozgrywki każdy z graczy dobiera po 2 karty postaci i wybiera 1 z nich. Następnie obaj gracze jednocześnie odkrywają swoje karty i umieszczają je na polach *Dnia 1*. 2 niewybrane karty należy z powrotem wstawić do talii kart postaci.

Grę czas zacząć!

Aby oskarżyć Michaela Chapmana albo oczyścić go z zarzutów, gracz będzie musiał zdobyć odpowiednie dowody. W tym celu, używając znaczników akcji, odwiedzi różne barwne postacie zamieszkujące Londyn i skorzysta z ich unikalnych umiejętności.

Rozgrywka będzie trwać 7 rund, co odpowiada tygodniowi śledstwa. Każda runda składa się z następujących faz:



1. Początek dnia

W Londynie pojawia się nowa postać. Należy ją wylosować z talii postaci i umieścić na polu planszy odpowiadającym aktualnemu dniowi śledstwa.

Następnie wszystkie 6 znaczników akcji należy przywrócić do pozycji pionowej, nie ruszając ich przy tym z kart, na których się znajdują. Bohaterowie mogą rozpocząć kolejny dzień poszukiwań.

Uwaga! Podczas pierwszej rundy gry tę fazę należy pominąć.

2. Śledztwo

Pierwszy gracz wybiera dowolny ze swoich stojących pionowo znaczników akcji, przesuwa go na inną postać, a następnie kładzie na boku. Gracz może wybrać jedynie taką postać, na której nie spoczywa żaden inny jego znacznik. Gracz natychmiast korzysta ze zdolności postaci, na której umieścił znacznik. W tym momencie kolejka przechodzi na drugiego gracza i tak dalej, dopóki obaj gracze nie położą na boku wszystkich swoich znaczników akcji.



Należy pamiętać, że znacznik akcji nie może się znaleźć na karcie postaci, na której już spoczywa znacznik akcji tego samego koloru, bez względu na to, czy leży na boku, czy też stoi pionowo.

Uwaga! Podczas pierwszej rundy gry znaczniki akcji nie będą znajdować się na planszy, dlatego gracze będą je kłaść bezpośrednio na postaciach. Znaczniki pozostają na planszy już do końca gry – w trakcie kolejnych rund będą się przesuwać z jednej postaci na drugą.

Uwaga! Gracz nie może pozostawić znacznika na obecnie zajmowanej postaci, zawsze musi go przesunąć.

3. Koniec dnia

Gracze sprawdzają, czy na jakiejś postaci znajdują się 2 znaczniki akcji (po jednym na gracza). Każdą taką postać uważa się za „zmęczoną”. Jej kartę należy zakryć, aby zaznaczyć, że opuściła miasto, by odpocząć, i podczas kolejnej rundy będzie niedostępna.



Uwaga! Trzy początkowe postaci (doktor Watson, Mrs. Hudson i inspektor Lestrade) nigdy się nie męczą, są więc zawsze dostępne dla graczy.

Następnie gracze odwracają wszystkie postaci, które były zmęczone w poprzedniej rundzie, aby zaznaczyć, że podczas następnego dnia znów będą dostępne.

UMIEJĘTNOŚCI POSTACI

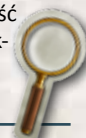
Postacie pozwalają graczom otrzymywać znaczniki śledstwa, a także wykorzystywać je do zdobywania wskazówek z odkrytego rzędu znajdującego się obok talii wskazówek (a czasem nawet z samej talii).

- **Kiedy gracz otrzymuje znacznik śledstwa**, umieszcza go na swoim obszarze gry w taki sposób, aby drugi gracz mógł policzyć posiadane przez przeciwnika znaczniki.
- **Kiedy gracz bierze kartę wskazówki z rzędu odkrytych kart**, umieszcza ją na swoim obszarze gry. Karty wskazówek należy segregować według rodzajów, a także umieszczać na sobie kaskadowo, tak aby drugi gracz był w stanie policzyć posiadane przez przeciwnika karty. Po zabraniu karty z odkrytego rzędu gracz ciągnie nową kartę z talii i uzupełnia rząd, tak aby stale znajdowały się w nim 4 odkryte wskazówki. Jeśli talia wskazówek się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talię.



ZNACZNIKI ŚLEDSTWA

W grze znajdują się 24 znaczniki śledstwa. Jeśli umiejętność postaci pozwala graczowi wziąć więcej znaczników, niż aktualnie znajduje się w banku, gracz może wziąć tylko te aktualnie dostępne („nadwyżka” przepada).



ODRZUCONE WSKAZÓWKI

Niektóre postacie nakazują graczom odrzucać wskazówki albo z odkrytego rzędu, albo z osobistych obszarów gry. **Odrzucone wskazówki zawsze umieszcza się rewersem do góry** na osobnym stosie kart odrzuconych obok talii wskazówek.



UKRYTE WSKAZÓWKI

Niektóre postacie pozwalają graczom otrzymywać wskazówki prosto z talii. Gracz zachowuje treść takiej wskazówki w tajemnicy przed przeciwnikiem. Po jej obejrzeniu umieszcza ją rewersem do góry na swoim obszarze gry (ukryte wskazówki tworzą osobny stos). Ukryte wskazówki umieszcza się kaskadowo, tak aby drugi gracz był w stanie policzyć posiadane przez przeciwnika karty.

Ukryte wskazówki będą odkryte i umieszczone z pozostałymi wskazówkami tego samego rodzaju dopiero na koniec gry. W trakcie rozgrywki ukryte karty są całkowicie odporne na efekty wszystkich postaci, tj. nie można ich ukraść ani wymienić.

Karta dedukcji to jedyna wskazówka, która nigdy nie może być ukryta. Jeśli gracz wylosuje z talii kartę dedukcji, musi ją ujawnić, jak opisano to poniżej.

SPECJALNA WSKAZÓWKA: DEDUKCJA

Kiedy gracz wylosuje kartę dedukcji, musi ją natychmiast przydzielić do dowolnego rodzaju posiadanych wskazówek (tę kartę uważa się od tej pory za wskazówkę danego rodzaju) albo położyć obok już istniejących stosów, aby rozpocząć stos nowego rodzaju wskazówek.

Należy pamiętać, że do stosu danego rodzaju wskazówek można przydzielić co najwyżej 1 kartę dedukcji.

Przykład. Mycroft posiada następujące wskazówki: 2 papierosy i 1 pocisk. Teraz otrzymuje 1 kartę dedukcji. Może ją przydzielić do dowolnego z 2 posiadanych stosów wskazówek, ale decyduje się położyć ją obok i zapoczątkować nowy stos. W następnej rundzie otrzymuje kolejną wskazówkę: 1 guzik. Umieszcza go kaskadowo na wierzchu karty dedukcji. Teraz ma 2 guziki.



SPECJALNA WSKAZÓWKA: FRAGMENT MAPY

Gracz znalazł fragment mapy (jedną z 5 części) Parlamentu. Im więcej będzie posiadać fragmentów, tym więcej punktów otrzyma na koniec gry.

Uwaga! Fragmentom mapy nie można przypisać karty dedukcji.



Koniec gry

Uwaga! W grze występuje 12 postaci. To oznacza, że podczas każdej rozgrywki 1 karta postaci pozostanie niewykorzystana.

Rozgrywka dobiega końca, kiedy siódmego dnia drugi z graczy wykorzysta swój trzeci znacznik akcji. W tym momencie gracze ujawniają ukryte wskazówki i przydzielają je do stosów odpowiednich rodzajów wskazówek. Gracze mogą też przydzielić do stosów nieprzypisane karty dedukcji.

Następnie rozpoczyna się podliczanie punktów:

1. Rodzaje wskazówek. Wskazówki porównuje się według rodzajów. Każdy rodzaj wskazówek zapewnia inną premię (jej wartość można znaleźć na każdej karcie). Gracz posiadający więcej wskazówek danego rodzaju otrzyma za ten rodzaj wskazówek premię punktową. Premię wskazaną na karcie należy pomniejszyć o liczbę kart wskazówek tego rodzaju posiadaną przez przeciwnika.

Uwaga! W przypadku remisu żaden gracz nie otrzymuje punktów.

Przykład. Mycroft posiada 3 papierosy (wskazówki warte 5 punktów), a Sherlock tylko 1. Mycroft otrzymuje 4 punkty (ten rodzaj wskazówek jest wart 5 punktów, ale gracz musi odjąć 1 za 1 kartę posiadaną przez przeciwnika).

2. Absolutna większość. Jeśli gracz zebrał **wszystkie karty danego rodzaju**, otrzymuje **3 dodatkowe punkty**. Kart dedukcji nie bierze się pod uwagę podczas przyznawania tej premii.

Przykład. Sherlock znalazł 7 guzików (wskazówki warte 7 punktów), dlatego otrzyma 10 punktów (ten rodzaj wskazówek jest wart 7 punktów, a dodatkowo gracz otrzymuje 3 punkty za zdobycie wszystkich 7 guzików).

3. Fragmenty mapy:

- Gracz, który posiada 1 fragment mapy, traci 1 punkt.
- Gracz, który posiada 2 fragmenty mapy, otrzymuje 1 punkt.
- Gracz, który posiada 3 fragmenty mapy, otrzymuje 3 punkty.
- Gracz, który posiada 4 fragmenty mapy, otrzymuje 6 punktów.
- Gracz, który posiada 5 fragmentów mapy, otrzymuje 10 punktów.

4. Nieprzydzielone karty dedukcji. Za każdą kartę dedukcji nieprzydzieloną do żadnego rodzaju wskazówek gracz traci **3 punkty**.

Gracz posiadający więcej punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu zostało więcej znaczników śledztwa. Jeśli wciąż występuje remis, sprawa pozostaje nierozwiązana, a gracie będą musieli jeszcze raz rozpocząć śledztwo.

Postacie



DOKTOR WATSON

Lekarz wojskowy i niez mordowany towarzysz Sherlocka Holmesa. Watson jest autorem wszystkich opowiadań o śledztwach druha, a także jego głównym doradcą w kwestii medycyny sądowej.

Rada: odrzuć 1 znacznik śledztwa, aby zabrać 1 wskazówkę z odkrytego rzędu.



MRS. HUDSON

Właścicielka wynajmowanego przez Holmesa i Watsona mieszkania przy 221 Baker Street. Cierpliwa dama, która zamartwia się losami swoich osobliwych lokatorów, mimo chaosu, jaki wnoszą do jej domu.

Odpoczynek: otrzymujesz z banku 3 znaczniki śledztwa.



INSPEKTOR LESTRADE

Funkcjonariusz Scotland Yardu. Surowy i zręczliwy, odnosi spore sukcesu w pracy. Ma o Sherlocku wysokie mniemanie, ale niekonwencjonalne metody wielkiego detektywa wywołują w nim, stróżu prawa, swego rodzaju dyskomfort.

Nalot: odrzuć 3 znaczniki śledztwa, aby wziąć 2 wskazówki z odkrytego rzędu.

IRENE ADLER

Piosenkarka, aktorka, manipulanka, złodziejka... takimi słowami Sherlock Holmes opisuje „niezwykłą kobietę”, jedyną, która kiedykolwiek wyprowadziła go w pole.

Kradzież: odrzuć X znaczników śledztwa, gdzie X to numer obecnego dnia tygodnia, aby zabrać z obszaru gry przeciwnika 1 odkrytą wskazówkę i umieścić ją na swoim stosie ukrytych wskazówek (kartę należy zakryć). Nie możesz zabrać karty dedukcji ani żadnej ukrytej karty.



INSPEKTOR GREGSON

Funkcjonariusz Scotland Yardu. Inteligentny i odważny, cieszy się szacunkiem Sherlocka Holmesa. Gregson jest całkowitym przeciwieństwem Lestrade'a, ponieważ rozumie, że aby osiągnąć cel, trzeba czasem ominąć prawo.

Włamanie: możesz zabrać od 1 do 3 wskazówek z odkrytego rzędu. Za każdą zabraną wskazówkę odrzuć 2 znaczniki śledztwa.



WIGGINS

Jedno z wielu dzieci porzuconych na ulicach Londynu. Jest przywódcą Bandy z Baker Street, grupy sprytnych sierot, które dostarczają Sherlockowi cennych informacji.

Siatka informatorów: otrzymujesz z banku 5 znaczników śledztwa.





LANGDALE PIKE

Reporter pracujący dla londyńskich brukowców. W oczach Holmesa i Watsona Pike reprezentuje wszystko, co w dziennikarstwie najgorsze, ale jego umiejętność odkrywania sekretów i zbierania ciekawych plotek często okazywała się przydatna.

Plotki: możesz zabrać od 1 do 3 wskazówek prosto z talii. Za każdą zabraną wskazówkę odrzuć 1 znacznik śledztwa. Jedną z zabranych kart umieść na swoim obszarze gry jako ukrytą wskazówkę, a pozostałe odrzuć.



TOBY

Toby jest brudny i niezadany, ale to wspaniały pies tropiciel. Nie raz pomógł Sherlockowi Holmesowi trafić na właściwy ślad.

Tropienie: otrzymujesz z banku X znaczników śledztwa, gdzie X to liczba aktualnie posiadanych przez Ciebie rodzajów wskazówek. Fragmenty mapy uważa się za rodzaj wskazówek, natomiast nieprzypisanych kart dedukcji nie.

Przykład. Holmes posiada 3 materiały wybuchowe, 1 fragment mapy, 2 papierosy i 1 nieprzypisaną kartę dedukcji. Kiedy gracz odwiedzi Toby'ego, otrzyma za jego umiejętność 3 znaczniki śledztwa.



SHINWELL „PORKY” JOHNSON

Były skazaniec, obecnie ochroniarz od święta i zausznik Sherlocka Holmesa. Mężczyźni utrzymują łączące ich stosunki w tajemnicy, żeby nie zagrozić prowadzonym przez wielkiego detektywa śledztwom.

Zastraszenie: odrzuć od 1 do 3 wskazówek z odkrytego rzędu.

BILLY, BOY HOTELOWY

Młody, wesoły, roztropny i pomysłowy – dokładnie taki, jaki hotelowy boy być powinien. Kiedy doktor Watson ożenił się i wyprowadził z Baker Street, Billy niejako zajął jego miejsce i pomógł Sherlockowi Holmesowi w rozwiązaniu kilku spraw.

Postanienie: możesz odrzucić 1 wskazówkę ze swojego obszaru gry (ale nie fragment mapy ani kartę dedukcji), aby otrzymać X znaczników śledztwa, gdzie X to wartość odrzuconej karty minus numer obecnego dnia tygodnia.



VON KRAMM

Występując pod tym pseudonimem, spadkobierca królewskiego rodu Czech szukał u Sherlocka Holmesa pomocy przy rozwiązaniu sprawy szantażu. Król może udzielić Holmesowi informacji na temat życia i interesów wysoko urodzonych.

Narodowe sekrety: możesz wziąć 1 wskazówkę z odkrytego rzędu. Następnie Twój przeciwnik może odrzucić 1 znacznik śledztwa, żeby wziąć 1 wskazówkę prosto z talii i umieścić ją na swoim obszarze gry jako ukrytą wskazówkę.



VIOLET HUNTER

Uczciwa i sprytna dama. Będąc pokojówką w pewnej posiadłości, poprosiła Sherlocka Holmesa o pomoc przy rozwiązaniu zagadkowej sprawy związanej z jej pracą. Dziś jest dyrektorką elitarnego szkoły dla dziewcząt.

Poprawka: możesz zamienić 1 wskazówkę ze swojego obszaru gry na 1 wskazówkę z odkrytego rzędu.



Karty opcjonalne

SHERLOCK/MYCROFT

Aby zwiększyć trudność gry, gracze mogą zdecydować się na użycie specjalnej dwustronnej karty *Sherlocka/Mycrofta*.

Kiedy gracze zdecydują, który z nich będzie pierwszym graczem, drugi umieszcza tę kartę na swoim obszarze gry stroną ze swoim bohaterem ku górze. Ten drugi gracz może w dowolnym momencie swojej tury (nawet po uzupełnieniu odkrytego rzędu po wzięciu karty) **zarezerwować wskazówkę**.

Zarezerwowaną kartę gracz umieszcza **na swoim obszarze gry bokiem, prostopadle** do pozostałych wskazówek. Zarezerwowana karta jest odporna na wszystkie umiejętności postaci, a ponieważ gracz jeszcze jej nie zdobył, nie uważa się jej również za wskazówkę (tym samym nie ma jeszcze rodzaju).

Gdy późniejszą akcją gracz skorzysta z umiejętności pozwalającej na zdobycie wskazówki, może zdobyć zarezerwowaną wskazówkę (zamiast brać wskazówkę z odkrytego rzędu).

Gdy gracz zarezerwuje wskazówkę, przekazuje kartę *Sherlocka/Mycrofta* przeciwnikowi, a ten umieszcza ją na swoim obszarze gry stroną ze swoim bohaterem ku górze. Teraz ten gracz może zarezerwować kartę. Gracz może rezerwować tylko 1 kartę naraz. Jeśli gracz chce zarezerwować kolejną kartę, musi wpiery zdobyć obecnie zarezerwowaną wskazówkę (a także posiadać kartę *Sherlocka/Mycrofta*).



Jeśli do końca gry gracz nie zdobył zarezerwowanej wskazówki, traci 3 punkty.

MORIARTY I MORAN

Aby zwiększyć trudność gry, gracze mogą zdecydować się na użycie tych dwóch kart łotrów. Gracze mogą wybrać, z którego z nich skorzystać, albo też użyć obu łotrów naraz!

Karty łotrów należy wtasować do talii kart postaci podczas przygotowania do gry, po wylosowaniu 2 pierwszych postaci z *Dnia 1*. Kiedy podczas rozgrywki łotr zostanie wylosowany z talii, gra zostaje wstrzymana do czasu rozpatrzenia jego efektu. Następnie łotra należy odrzucić i wylosować w jego miejsce nową postać.



JAMES MORIARTY

To niemożliwe! Moriarty umarł, kiedy spadł z wodospadu... a może nie? Może „Napoleon zbrodni” powrócił z ukrytymi motywami?

Począwszy od aktywnego gracza, każdy z graczy odrzuca ze swojego obszaru gry 1 odkrytą wskazówkę albo 2 znaczniki śledztwa (odkłada je do banku). Następnie gracz powtarzają tę czynność, ale w odwrotnej kolejności.

Jeśli gracz nie ma dostatecznie dużo wskazówek i znaczników śledztwa, musi odrzucić wszystko, co posiada.



SEBASTIAN MORAN

Zastępca Moriarty'ego, były żołnierz, który został zabójcą. Widziano go w mieście. Podobno to on podłożył drugą bombę, żeby odwrócić uwagę braci Holmes.

Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy z graczy musi położyć na boku jeden ze swoich znaczników akcji. Podczas tej rundy każdy z graczy będzie mieć do dyspozycji tylko 2 akcje, no i oczywiście nie będzie mógł skorzystać z postaci, na której znajduje się leżący na boku znacznik.

Przykładowa runda

Dnia 1 zarówno Sherlock, jak i Mycroft udali się do Wigginsa, dlatego jest on obecnie „zmęczony”. Obaj odwiedzili też Watsona, ale jest on początkową postacią i dlatego nigdy się nie męczy.

1. Początek Dnia 2

Gracze przywracają swoje znaczniki akcji do pozycji pionowej, a w Londynie pojawia się nowa postać, dziennikarz Langdale Pike.

2. Śledztwo

- 1 Gracz, który wciela się w Sherlocka, jest graczem rozpoczynającym. Chciałby ponownie skonsultować się z Lestrade’em, ale najpierw musi usunąć z jego karty swój znacznik. Przesuwa go więc na kartę Mrs. Hudson, a następnie kładzie na boku. Odpoczynek w mieszkaniu na Baker Street i aromatyczna filiżanka herbaty oczyszczają umysł. Sherlock otrzymuje 3 znaczniki śledztwa, które wykorzysta podczas nalotu z inspektorem.
- 2 Gracz, który wciela się w Mycrofta, przesuwając swój znacznik akcji z karty Irene Adler na kartę Langdale’a Pike’a – chce poznać plotki, jakie krążą po Londynie. Gracz odrzuca 2 znaczniki śledztwa i bierze 2 karty prosto z talii wskazówek. Przygląda się im uważnie, następnie jedną odrzuca, a drugą zatrzymuje jako ukrytą wskazówkę.
- 3 Sherlock przesuwając znacznik akcji z doktora Watsona na inspektora Lestrade’a i nakłania go do przeprowadzenia nalotu na podejrzany magazyn. Gracz odrzuca 3 znaczniki śledztwa i otrzymuje 2 wskazówki z odkrytego rzędu: 1 papierosa i 1 materiał wybuchowy.
- 4 Mycroft przesuwając znacznik z karty inspektora Lestrade’a na doktora Watsona i odrzuca 1 znacznik śledztwa, żeby zabrać z odkrytego rzędu dołożoną tam przed chwilą kartę: 1 materiał wybuchowy.
- 5 Sherlock, zaintrygowany nowymi materiałami wybuchowymi, postanawia rozmówić się z Irene Adler. Gracz przesuwając znacznik akcji ze zmęczonego Wigginsa na jej kartę i odrzuca 2 znaczniki śledztwa (tyle, ile wynosi numer dnia tygodnia), żeby ukraść Mycroftowi tę wskazówkę i umieścić ją na swoim obszarze gry jako ukrytą wskazówkę.
- 6 Mycroftowi zostały 2 znaczniki śledztwa, dlatego również postanawia odwiedzić Irene Adler, żeby wyrównać rachunki z bratem. Przesuwając znacznik akcji z Wigginsa na kartę Irene i kradnie Sherlockowi 1 papierosa.



3. Koniec Dnia 2

Każdy z graczy wykonał po 3 akcje. Teraz gracze sprawdzają, z których postaci obaj skorzystali – Irene Adler jest „zmęczona”. Następnie gracze odwracają postacie, które były „zmęczone” podczas poprzedniej rundy – mogą ponownie korzystać z Wigginsa.

HOLMES: Sherlock & Mycroft

Autor: Diego Ibañez

Ilustracje, opracowanie graficzne i zasady: Pedro Soto

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Kierownik produkcji: Xavi Garriga

- **Specjalne podziękowania dla Paco „Gurneya”,** który od samego początku popierał naszą grę. Bez niego nie czytaliście tej instrukcji.
- **Autor chciałby podziękować:** wszystkim graczom, a w szczególności Milagros za inspirację, Oriolowi za pasję, Xaviemu za jego odaliski, Pedrowi za przemianę, Devirowi za zaufanie oraz LUDO i rodzinie graczy z Castelló... a także Mónica i Noi; bez nich prowadzenie śledztwa nie byłoby już takie samo.
- **Ilustrator chciałby podziękować:** mojej grupie graczy (Valentínowi, Víctorowi, Chusowi, Césarowi, Jorgemu i José Luisowi) oraz wszystkim, którzy byli zawsze chętni do testowania prototypów. Devirowi za uczynienie mnie „wydawcą” tej cudownej gry. Sidneyowi Pagetowi za jego Mycrofta i inspirujące ilustracje.